**КУРСОВА РОБОТА**

Тема: **Гейміфікація як метод навчання здобувачів початкової освіти інформатиці у НУШ**

**ЗМІСТ**

**ВСТУП……………………………………………..…………………..…….3**

**РОЗДІЛ 1. ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ…………..5**

1.1. Поняття та особливості гейміфікації…………………………………..5

1.2. Структурні елементи та завдання гейміфікації…………………….....7

**РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК МЕТОДУ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ У НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ…………………………………………………………11**

2.1. Гейміфікація процесу навчання у початковій школі ……………..…11

2.2. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики у Новій українській школі……………………………………………………..........16

2.3. Фрагмент уроку інформатики з використанням методу гейміфікації…………………………………………………………..………..…....21

**ВИСНОВКИ……………………………………………………………...…27**

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ………………………………...29**

**ВСТУП**

**Актуальність дослідження.** Ігрові техніки та технології з давніх часів використовуються в педагогічній практиці. Поруч із працею і вченням гра – одне із основних видів діяльності, якому іманентно властива потреба у грі. Значення та ефективність людських практик у різних галузях культури вивчалися та вивчаються вченими в області філософії, філології, соціології, політології, психології та ін.

**Об’єкт дослідження** – процес навчання у початковій освіті НУШ.

**Предмет дослідження** – гейміфікація як метод навчання у початковій освіті НУШ.

**Мета роботи** – дослідити гейміфікацію як метод навчання у початковій освіті НУШ.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку джерел посилання ( 23 найменувань). Загальний обсяг роботи — 31 сторінка (обсяг основного тексту – 25 сторінок).

**РОЗДІЛ 1. ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ**

* 1. **Поняття та особливості гейміфікації**

Навчальний процес потребує інновацій для пришвидшення ступеня залучення та підвищення успішності результатів навчання. Проблемою також є підсилення як поверхової, так і глибинної мотивацій учнів. Один із найважливіших факторів, що впливають на неї, — це метод організації навчального процесу. Останні роки набули поширення методи гейміфікації як засіб підвищення мотивації та залучення до навчання.

Технологія гейміфікації в освіті України є досить перспективним способом підвищення якості освітньої діяльності, але, на жаль, ще не розроблено чітких принципів впровадження ігрових технологій у навчальний процес. Тому ця тема є актуальною для подальших наукових досліджень.

Процес залучення гри як одного з найбільш дієвих способів підвищення результативності в різних сферах діяльності не є новою тенденцією навчання для високорозвинених країн світу. Цьому явищу дано назву «гейміфікація» (*gamifi- cation*). Появу цього терміна пов’язують з іменем британського розробника відеоігор Ніка Плелінга (Nick Pelling), який ще у 2002 р. вжив його у влас- них розробках. Водночас залучення елементів гри до складу навчальних технологій у західних вишах розпочалося у 2008 р., набравши широкої популярності із 2010 р. Гейміфікація поширюється в усіх сферах життя –від професійної діяльності до системи освіти. На рисунку 1 показано, як ігрові елементи активують різні моделі поведінки особистості, змінюючи небажані моделі поведінки на користь більш ефективних [1].

**1.2. Структурні елементи та завдання гейміфікації**

Розглянемо структурні елементи гейміфікації у вигляді піраміди за такими рівнями:

1) компоненти гейміфікації (зовнішні атрибути: нагороди, значки, символи тощо);

2) принципи роботи (змагання і взаємодія з учасниками гри, очікування перемоги, зворотниий зв’язок);

3) динаміка гри (прогрес гравця, стосунки між учасниками гри, емоції).

Елементи гейміфікації можна застосувати на різних етапах освітньої діяльності як:

– цілісний урок;

– структурний елемент уроку;

– багаторазове використання.

Відмінною особливістю гейміфікації є дозвіл

на помилки. Отже, молодші школярі можуть не боятися осуду та покарання за помилки, почувати себе вільно, тобто зникає страх перед неправильними діями, а на зміну йому приходить ініціативність і впевненість. Учні можуть самостійно обирати варіанти дій, що заохочує їх до активної діяльності та формує почуття відповідальності за власні вчинки.

**РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК МЕТОДУ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ У НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ**

**2.1. Гейміфікація процесу навчання у початковій школі**

Гра – один із видів людської діяльності, що поєднує в собі інші види діяльності, перенесені в умовні ситуації, з метою засвоєння її учасниками суспільного досвіду. Від гейміфікації вона відрізняється тим, повністю занурює учня в уявне середовище, викликає цікавість до вивчення нового. Гейміфікація натомість завжди передбачає наявність конкуренції, яка слугує мотивом до здійснення ефективної діяльності. Вона непомітно для самого учня спонукає його до досягнення поставленої мети. Крім цього, гейміфікація освіти підвищує пізнавальний інтерес до неї, саме тому питання її використання у шкільному середовищі є особливо актуальним на сучасному етапі.

Гейміфікація або ігрофікація розповсюджується в усі сфери життя. Сучасна система освіти відповідає технологічному прогресу. З п’яти трендів освіти, наведені журналом «Форбс», – дистанційна освіта, персоналізація, гейміфікація, інтерактивні підручники, навчання через відеоігри – чотири належать до гейміфікації [10].

**2.2. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики у Новій українській школі**

Працюючи з учнями початкових класів звернула увагу на те, що гра – провідний вид діяльності, що визначає розвиток кожної дитини. Це зумовлено особливостями їхнього психічного та фізіологічного розвитку. Основне завдання, яке ставлю перед собою: навчання дітей проводити в цікавій формі. Адже практика свідчить, що найефективніше діти молодшого шкільного віку сприймають навчальний матеріал, що був поданий цікаво і нестандартно, у вигляді гри. Гра для дітей є настільки природною, що вони ладні гратися й гратися, приймаючи всі умови з вдячністю, зачаровані перебігом дій, можливістю рухатися, мати успіх серед однокласників. Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам’ятовує нове, орієнтується у незвичайних ситуаціях. Поповнюються запаси її понять, уявлень, розвивається творчість, фантазія. Сучасного здобувача освіти треба вміти захопити навчанням. Тому в методиках навчання учнів у початковій школі автори нових підручників і в методичних посібниках органічно поєднали ігрову діяльність з навчальною [13, с.9-10].

Перехід від дошкільного дитинства, де домінує гра, до шкільного життя, де визначальну роль відіграє навчання, має бути педагогічно продуманим. Визначення розвитку дітей свідчить, що у грі ефективніше, ніж в інших видах діяльності, розвиваються психічні процеси, тому опора на гру – це найважливіший шлях включення молодших школярів у навчальну діяльність [19, с. 14].

**2.3. Фрагмент уроку інформатики з використанням методу гейміфікації**

Урок інформатики у 3 класі на тему: «Об'єкти та їх властивості. Список"

Урок присвячений вивченню таких понять як об'єкт, властивість об'єкта, список, елемент списку. Ця тема вивчається у курсі інформатики 3 класу.

Тема: Об'єкти та їх властивості. Список.

Завдання уроку:

Освітня: запровадити поняття: об'єкт, властивість об'єкта, список, елемент списку.

Виховна: виховувати акуратність під час виконання роботи, самостійність.

Розвиваюча: розвинути логічне мислення, пам'ять, увагу, пізнавальний інтерес до предмета.

Обладнання: підручник «Інформатика та ІКТ». 3-й клас: у 2-ух частинах. Бененсон Е. П., Паутова А. Г., комп'ютер із програмою PowerPoint, мультимедійний проектор, інтерактивна дошка, комп'ютерна програма "У магазині".

Матеріал підручника: теорія на с. 10; завдання 9, 10, 11, 12.

Домашнє завдання: Завдання 12.

Хід уроку.

**ВИСНОВКИ**

Підсумовуючи вищевикладене сдід зазначити, що поняття «гейміфікація» було привнесене до освітньої практики відносно недавно. Його поява пов'язане з ім'ям британського програміста Н. Пеллінга, який на початку 2000-х років займався проектуванням ігрових інтерфейсів. Сьогодні цей термін використовується практично у всіх сферах діяльності, у тому числі у сфері освіти.

У сучасній освітній практиці під терміном «гейміфікація» зазвичай розуміється особливий підхід до організації навчання, що дозволяє за рахунок введення в освітню практику елементів ігрового дизайну підвищити мотивацію учнів та їхню залученість до навчального процесу.

Зазначимо, що у американської науці немає єдиного підходи до визначення поняття «гейміфікація», в психолого- педагогічної літературі зустрічається безліч різноманітних трактувань даного терміна. Тим часом більшість дослідників сходяться на думці щодо характеристик, властивих гейміфікованому процесу навчання. Серед них: розвиток сталого інтересу та мотивації до навчання, орієнтація на досягнення освітніх цілей, суб'єктна активність учнів та високий рівень залученості до навчального процесу, полегшений спосіб засвоєння нових знань, поступове ускладнення випробувань, право на помилку при виконанні завдань, систематична оцінка діяльності учнів та т.п.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: https://mistosite.org.ua/uk/articles/ hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia

2.Бойко О.П., Зелінга Ю.О. Дослідження особливостей розробки засобів гйміфікації для навчання інформатики. Адаптивні технології управління навчанням ATL-2020, 2020. С.43-44.

3.Сергеєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. *Теорія і методика управління освітою.* 2014. № 2 (14). С. 20-44.

4.Захарова О., Грузд А. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці національного технічного університету. Економічні науки*. 2017. № 32. С. 113–122.

5. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання : наукова стаття. *Young Scientist*. 2015. № 2 (17). С. 275–278.

6. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: https://ain.ua/2017/12/06/6- krokiv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya

7.Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. URL: http://dspace.univd.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/1319/Геймі фікація\_Бугайчук\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

8. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. № 11. С. 303 – 309.

9. Як ігри змінюють освіту. URL: http://blog.ed-era.com/igry/

10. Левін М. Як технології змінять освіту: П'ять головних трендів. URL:

[http://www.forbes.ru/tehno/budushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat- obrazovanie-pyat-glavnyh-trendov](http://www.forbes.ru/tehno/budushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat- obrazovanie-pyat-glavnyh-trendov11)

[11](http://www.forbes.ru/tehno/budushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat- obrazovanie-pyat-glavnyh-trendov11). Державний стандарт початкової освіти : затв. Постановою Каб. Міністрів України, від 21 лютого. 2018 р. № 87. URL: https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya- derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti

12.Жиділова Л. О. Гейміфікація (е-learning) як засіб підвищення ефективності навчання на уроках математики в початковій школі*. Інформаційні технології – 2018 : зб*. тез V Всеукр. наук.- практич. конф. молодих науковців (17 трав. 2018 р., м. Київ). Київ, 2018. С. 63-64.

13. Парфенюк І.В. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики у Новій українській школі. Навчально-методичний посібник. Опорний заклад Кам’янський ліцей. Кам’янка, 2021 56 с.

14.Мила О.П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови. Вінниця, 2013. 49 с.

15. Мицик О.М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. *Англійська мова та література*. 2013. № 22. С. 40–49.

16. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка : Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : «Академвидав», 2016. 456 с.

17. Шевельова В.В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4. С. 6–9.

18. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34. С. 12–19.

19. Любченко О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Початкова освіта*. 2015. № 8. С. 14–17.

20. Копачинська Т. Ігри з молодшими школярами. *Початкова освіта.* 2018. № 12. С. 23–39.

21. Барна О. Впровадження STEM-освіти у навчальних закладах: етапи та моделі. STEM-освіта та шляхи її впровадження в навчально-виховний процес: матеріали І регіональної науково-практичної веб-конференції. Тернопіль, 2017. С. 3–8. URL: http://elar.ippo.edu.te.ua:8080/bitstream/ 123456789/4559/

22. Державний стандарт початкової загальної освіти. URL: https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna- serednya-osvita/derzhavni-standarti.

23. Концепція розвитку природничо-математичної освіти (STEM-освіти). URL: https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-shvalennya-koncepciyi-rozvitku-a960r.